OBERSTE DOKTRIN DER LIBERTY SECURITY FORCE

FREELANCER™

FREIGEGEBEN:
22/11/788 AS
LADSF

Sicherheitswarnung

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten "photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Spielens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen in der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen der Personen durch in der Nähe befindliche Objekte oder durch Hinfallen führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, **müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen.

Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer.
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat anfordern, bevor Sie die Videospiele verwenden.

Die Informationen in diesem Dokument, einschließlich URLs und andere Verweise auf Websites im Internet, können ohne Vorankündigung geändert werden. Soweit nichts anderes angegeben ist, sind alle beispielhaft genannten Unternehmen, Organisationen, Produkte, Domänennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orte und Ereignisse frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit tatsächlich vorhandenen Unternehmen, Organisationen, Produkten, Domänennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orten und Ereignissen ist deshalb weder intendiert noch zulässig. Die Benutzer/innen sind verpflichtet, sich an alle anwendbaren Urheberrechtsgesetze zu halten. Ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung der Microsoft Corporation darf kein Teil dieses Dokuments für irgendwelche Zwecke vervielfältigt, in Abrufsystemen gespeichert oder in solche überführt werden oder in jedweder Form und auf jedwede Weise (elektronisch, mechanisch, durch Fotokopie, Aufnahme oder andere) übertragen werden.

Microsoft kann Patente, Patentanwendungen, Warenzeichen, Urheberrechte oder andere geistige Eigentumsrechte an einzelnen Inhalten in diesem Dokument besitzen. Das Bereitstellen dieses Dokuments gibt Ihnen jedoch keinen Anspruch auf diese Patente, Marken, Urheberrechte oder auf sonstiges geistiges Eigentum, es sei denn, dies wird ausdrücklich in den schriftlichen Lizenzverträgen von Microsoft eingeräumt.

© & ℗ 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Digital Anvil, das Digital Anvil-Logo, *Freelancer*, das Microsoft-Logo, das Microsoft Game Studios-Logo, Windows und Windows NT sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

Entwickelt von Digital Anvil für die Microsoft Corporation.

Die in diesem Dokument enthaltenen Namen tatsächlicher Firmen und Produkte sind möglicherweise geschützte Marken ihrer jeweiligen Inhaber.

Inhalt

Schiffs-HUD 2
Freelancer installieren 4
Hauptmenü 4
Spielmenüs 5
Oberste Doktrin der Liberty Security Force 6
Teil 1: Einführung in das LSF-Protokoll 7
Absichtserklärung 8
Stützpunkt-HUD 8
Stützpunktprotokoll 9
Kaufen und verkaufen 10
Einsatzprotokoll 12
Teil 2: Grundlagen des Fliegens 13
Freier Flug-Modus 14
Manövermodus 15
Wegpunkte und optimale Wege 16
Teil 3: Sprungtore und Handelsrouten 18
Tastaturbefehle 20
Teil 4: Grundlagen des Kampfs 22
Offensivstrategien 23
Feuern 24
Farbschlüssel 25
Zielpfeile und Klammern 26
Verteidigungsstrategien 30
Teil 5: Das Neuralnetz 32
Protokoll des Neuralnetzes 32
Navigationskarte/Einsatzprotokoll 32
Inventar 34
Spielerstatus 35
Aktuelle Informationen 35
Schlusswort 35

Die Gilde der Freelancer (Multiplayer) 36
Chatten 36
Gruppierungen 36
Handel treiben 37
Mit einem Server verbinden 38
Eigenen Server einrichten 39
Weitere Informationen 39

SCHIFFS-HUD

Dies ist das Haupt-HUD, das beim Fliegen angezeigt wird.

MANÖVER-MENÜ (SIEHE TEIL 2)

Gewährt dem Piloten verschiedene Flugoptionen

- Freier Flug
- Reiseflug
- Anfliegen
- Docken
- Formation

NEURALNETZ-MENÜ (SIEHE TEIL 5)

Verbindet Pilot mit sämtlichen LSF-Informationsdatenbanken

- Protokoll für das Neuralnetz
- Navigationskarte/ Einsatzprotokoll
- Inventar
- Spielerstatus
- Aktuelle Informationen

Informationen zu Pilot und Schiff. Weitere Information finden Sie in Teil 4.

Pfeile

Klammern

Fadenkreuz

Klammern, Pfeile und Fadenkreuz helfen dem Piloten, Objekte zu verfolgen und zu analysieren. Weitere Information finden Sie in Teil 4.

ZIELSTATUS-MENÜ (SIEHE TEIL 4)

Ermöglicht dem Piloten die Überwachung und Analyse aller nahe gelegenen Objekte.

- Nächstgelegener Feind
- Begrüßung
- Fracht-Scanner/Traktorstrahl
- Formationsmitglieder
- Zum Ziel umschalten
- Zur Kontaktliste

WAFFENSTEUERUNG-MENÜ (SIEHE TEIL 4)

Ermöglicht es dem Piloten, Waffen auszuwählen und Reparaturausrüstung einzusetzen.

- Nanobots verwenden
- Schutzschildbatterie verwenden

Waffenliste Pilot

Stufe der Triebwerkreserven

Verfügbare Leistung

Schiffsgeschwindigkeit

Beute einsammeln

Status des Schutzschilds (Spieler)

Status des Schiffsrumpfs (Spieler)

SCHIFFSTATUS-ANZEIGE (SIEHE TEIL 4)

Der Pilot kann grundlegende Schiffsfunktionen überwachen

Freelancer installieren

Legen Sie die *Freelancer*-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein, und befolgen Sie dann die Anweisungen am Bildschirm.

Führen Sie folgende Schritte durch, falls das *Freelancer*-Setup nicht automatisch ausgeführt wird:

1. Klicken Sie im Start-Menü auf **Ausführen**.
2. Geben Sie „D:\setup.exe" ein (dabei steht D für den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks).
3. Klicken Sie auf dem Setup-Bildschirm auf **Installieren**, und befolgen Sie dann die Anweisungen am Bildschirm.

Hauptmenü

Im Hauptmenü finden Sie folgende Optionen:

Neues Spiel Ein neues Spiel wird gestartet.

Spiel laden Ein zuvor gespeichertes Spiel wird geladen.

Multiplayer Ein Spiel wird im Multiplayer-Modus gestartet.

Optionen Hier können Sie Grafik, Ton und Tastatursteuerung einstellen sowie die Liste der Mitwirkenden anzeigen.

Beenden Das Spiel wird beendet, und der Desktop wird angezeigt.

Spielmenüs

In den Spielmenüs (während des Fluges, am Stützpunkt oder im Multiplayer-Modus) stehen einige andere Optionen zur Verfügung, unter anderem die Option „Spiel speichern".

Um ein Spiel manuell zu speichern:

1. Drücken Sie **F1**.
2. Klicken Sie auf **„Spiel speichern"**.
3. Geben Sie den Titel eines Spiels oder dessen Beschreibung ein, und drücken Sie die **Eingabetaste**.

Während des Spiels werden Status und Standort in regelmäßigen Abständen automatisch gespeichert.

HINWEIS: Im All oder im Multiplayer-Modus können Spiele nicht manuell gespeichert werden.

AUF BEFEHL DES GENERALSEKRETÄRS DER LIBERTY SECURITY FORCE

Grundlegende Doktrin der Liberty Security Force

WARNUNG: Dieses Dokument enthält vertrauliche technische Informationen, deren Export gegen das Liberty-Gesetz für Sicherheit und Datenschutz (Paragraph 12, LADSF Sec. 2132 ff.) verstößt. Verstöße werden strafrechtlich verfolgt.

Trent,
verlassen Sie also Bretonia, um Ihr Glück im All zu versuchen, wie? Nun, ich kann Ihnen nur raten, gut auf Ihren Kopf zu achten - da draußen laufen ziemlich üble Schlächter herum, die genau so angefangen haben wie Sie - ehrliche Leute, die nur nach ihrem Platz unter den Sternen suchten. Ich meine damit übrigens nicht nur die kriminellen Elemente - die Rebellen und die Regierungen sind fast so korrupt wie die Gangster da draußen. Beschäftigen Sie sich intensiv mit diesem Liberty-Kampfhandbuch. Ich habe es von einem Schrottie auf dem Jersey-Schrottfeld bei Manhattan bekommen. Es hat ein paar Jahre auf dem Buckel, und die LSF ist in Bezug auf bestimmte Informationen nicht gerade freigiebig, aber ich habe wo immer ich konnte die fehlenden Informationen nachgetragen. Sicher werden Sie es recht informativ finden und wer weiß - vielleicht schaffen Sie es damit, etwas anderes als nur einer der vielen Rauchstreifen zwischen den Sternen zu werden.
Ich bleibe jedenfalls in Leeds,

Richard W. Tobias

1 Einführung in das LSF-Protokoll

Willkommen und herzlichen Glückwunsch! Bereits jetzt haben Sie sich als exemplarisch erwiesen hinsichtlich Ihrer Fähigkeiten und Intelligenz - Eigenschaften, die wir mit den neuesten, ausführlich erprobten Flug- und Kampfmethoden ausbauen möchten. Dennoch kann die Eigenschaft, die wir in der Liberty Security Force (LSF) vor allen anderen schätzen, nicht erlernt werden, sondern sie ist angeboren: Sie ist die einzige Eigenschaft, die großartige Soldaten von guten abhebt - die Unterordnung des persönlichen Wohlergehens unter das höhere Gesetz der Gerechtigkeit, unter eine Sache, die größer ist als wir es je sein können. Mit anderen Worten: Unter die Liberty Security Force.

Absichtserklärung

Zweck dieses Handbuchs ist es, künftige Piloten mit dem Protokoll, der Taktik und der Technik der LSF vertraut zu machen. Die LSF ist sich zwar bewusst, dass das geschriebene Wort kein Ersatz für die praktische Erfahrung im Feld ist, aber wir stellen an die einzelnen Piloten weitaus größere Anforderungen als andere Organisationen. Daher ist ein umfassendes Verständnis der LSF-Methoden lange vor Beginn des Kampfes für den Erfolg eines Piloten entscheidend. Im ersten Teil dieses Handbuches wird erklärt, wie sich ein LSF-Offizier auf einem Stützpunkt zu verhalten hat.

HINWEIS: Das Nichteinhalten der LSF-Prozeduren, wie sie in diesem Handbuch aufgeführt sind, kann von Staats wegen strafrechtlich verfolgt werden.

Stützpunkt-HUD

So wird das HUD angezeigt, wenn Sie sich auf einem Stützpunkt, einer Raumstation oder einem anderen stationären Objekt aufhalten.

Stützpunktprotokoll

Wenn Sie zu einem der vielen Stützpunkte im Sirius-Sektor reisen, werden Sie folgende Umgebungen kennen lernen:

STARTRAMPE Ermöglicht Ihnen die Rückkehr zur Startrampe. Klicken Sie dort zum Start in den Weltraum auf das Symbol „In den Weltraum starten". Das eigentliche Symbol für die Startrampe kann sich je nach Standort von dem hier abgebildeten unterscheiden.

BAR Hier können Sie Menschen aus den gesamten Kolonien treffen. Viele von ihnen halten wichtige Informationen, nützliche Gerüchte und lukrative Aufträge bereit. In Bars findet man in der Regel Auftragslisten und Nachrichtenmonitore, auf denen weitere Möglichkeiten und Informationen zu finden sind.

> Trent: Für den richtigen Preis können einige Kneipengänger Ihren Ruf bei einer gegnerischen Gruppe bereinigen.

WARENHÄNDLER Hier können Sie Lebensmittel, Sauerstoff, Medizin und andere Dinge kaufen. Seien Sie sich dessen bewusst, dass Warenhändler gelegentlich auch mit illegalen Waren handeln.

AUSRÜSTUNGSHÄNDLER Hier können Sie Waffen und Ausrüstung einkaufen und Ihr Schiff reparieren.

SCHIFFSHÄNDLER Hier können Sie Ihr Schiff verkaufen. Das Standard-Kampfschiff der LSF ist der leichte Liberty-Jäger, erhältlich in Manhattan, Los Angeles, Denver und Houston.

> Trent: Suchen Sie sich von den rund 40 im Sirius-Sektor erhältlichen Schiffen eines aus, das Ihren Bedürfnissen entspricht. Frachter sind für den Handel hervorragend geeignet, ein schwerer Jäger kann jedoch in einer Auseinandersetzung nicht besiegt werden.

Kaufen und Verkaufen

Das LSF-Protokoll zum Kaufen und Verkaufen von Waffen, Ausrüstung, Waren und Schiffen sieht folgendermaßen aus: Gehen Sie zum jeweiligen Händler (Waren-, Ausrüstungs- oder Schiffshändler), und wählen Sie diesen (bzw. sein Symbol) aus, um ein Handelsfenster zu öffnen. Im Inventarfenster links sehen Sie Ihr Inventar. Das Inventar des Händlers wird im Händlerfenster rechts eingeblendet. Im mittleren Fenster werden die Preise von Artikeln und deren Menge angezeigt, die aus einer der beiden Listen ausgewählt wurden. Im unteren Fenster werden Informationen zu allen Gegenständen angezeigt. Wählen Sie einen Gegenstand auf der Händlerseite aus, um diesen zu erwerben. Hierzu benötigen Sie jedoch das erforderliche Geld, den nötigen Frachtraum und die erforderlichen Fähigkeiten. Wählen Sie zum Verkaufen einen Gegenstand aus dem Inventarfenster.

Zwischen den einzelnen Verkäufern gibt es einige Unterschiede.

Ausrüstungshändler

Wenn Sie einen Gegenstand gekauft haben, der außen am Schiff montiert werden muss, wird eine Montageschaltfläche auf der Artikelanzeige im Inventarfenster angezeigt (siehe oben). Falls die Schaltfläche gesperrt ist, ist der Gegenstand korrekt installiert. Anderenfalls wurde er im Frachtraum untergebracht. Alle verfügbaren Verankerungen werden zunächst im Inventarfenster aufgeführt. Nicht montierte Waffen werden unten aufgeführt.

Warenhändler

Beim Einkauf von Waren haben Sie die Möglichkeit, die Menge über die Schiebeleiste im mittleren Fenster zu bestimmen. Ihr Geld und Frachtraum bestimmen die maximal erwerbbare Menge.

Schiffshändler

Wenn Sie Ihr altes Schiff eintauschen, wird die Fracht gewöhnlich automatisch übertragen. In den seltenen Fällen, in denen dies nicht der Fall ist, werden nicht übertragene Gegenstände im Händlerfenster angezeigt und verkauft, wenn Sie die Transaktion endgültig abschließen. Wenn Sie einen Gegenstand behalten möchten, der nicht übertragen wurde, müssen Sie Platz im Frachtraum schaffen, indem Sie einen anderen Gegenstand herausnehmen.

> > >

Trent: Ob Sie es glauben oder nicht - Händler tun ihre Arbeit nicht aus Spaß an der Freude. Überprüfen Sie die Farbe des Feldes neben jeder Ware, die Sie kaufen wollen, um die Preise des Händlers mit dem Durchschnittspreis in der Galaxis zu vergleichen. Gelb ist durchschnittlich, grün ist gut, und rot ist Halsabschneiderei. Wenn Sie etwas verkaufen wollen, zeigen Ihnen farbige Kreise an, wie gut der Preis ist.

< < <

Andere Erwerbsmöglichkeiten

Kaufen ist nicht die einzige Möglichkeit, Waren zu beschaffen. Die LSF ist sich durchaus bewusst, dass es oftmals nötig ist, Waffen oder Waren mit einem Traktorstrahl einzusammeln. Durch das Feuern auf Asteroiden in Bergbauzonen können Rohstoffe freigelegt werden. Drücken Sie die Taste **B**, um sämtliche verfügbaren Gegenstände in Ihrer Umgebung mit einem Traktorstrahl heranzuziehen. Folgende Symbole haben die gleiche Wirkung.

BEUTE EINSAMMELN Die gesamte Beute in der Umgebung wird mit einem Traktorstrahl herangezogen.

TRAKTORSTRAHL Ein bestimmter Gegenstand wird mit einem Traktorstrahl herangezogen. (Wählen Sie den Gegenstand auf dem Bildschirm oder in der Zielstatusliste aus, und klicken Sie anschließend auf das Symbol.)

Trent: Sobald Sie ein feindliches Schiff zerstört haben, müssen Sie die Gegend nach möglicher Beute abgrasen. Es kann sein, dass Sie ein paar Dinge aus Ihrem Inventar loswerden müssen, um genügend Platz zu schaffen.

Einsatzprotokoll

LSF-Piloten erhalten ihre Aufträge von Arbeitgebern in der Bar oder über die dort aushängende Auftragsliste. Sie können angebotene Einsätze ablehnen. Falls Sie sich später anders entscheiden sollten, können Sie diese auch nachträglich annehmen. Angenommene Einsätze sollten Sie jedoch abschließen - andernfalls hat dies negative Auswirkungen auf Ihren Ruf. (Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Spielerstatus" in Teil 5.)

Sobald Sie einen Einsatz angenommen haben und gestartet sind, wird ein Einsatzbesprechungsfenster eingeblendet. Im linken Fenster wird das direkte Ziel angezeigt. Im mittleren Fenster sehen Sie verschiedene Navigationskarten mit Informationen über die Umgebung. Im rechten Fenster sind Einsatzziele, Schwierigkeitsgrade und Belohnungen aufgeführt. Lesen Sie diese Informationen sorgfältig durch, und klicken Sie dann auf **WEITER**. (In bestimmten Fällen kann es auch sinnvoll sein, auf **EINSATZ ABBRECHEN** zu klicken, denken Sie dabei jedoch stets an die Konsequenzen für Ihren Ruf.)

2 Grundlagen des Fliegens

In diesem Abschnitt finden Sie die besten Informationen zu Steuerung und Strategie, die Liberty-assoziierten Kampfpiloten zur Verfügung stehen. Strengstes Einhalten der Verfahren und Vorgehensweisen führt zu einer langen, lohnenden Karriere bei der Liberty Security Force.

Zunächst einmal arbeiten alle bekannten Raumschiffe - seien sie nun aus Bretonia, Liberty, Kusari oder Rheinland - im Wesentlichen mit zwei Systemen:

Freier Flug

Dabei steuert der Pilot sämtliche Bewegungen und Funktionen des Schiffs.

Manövermodus

Der schiffseigene Computer übernimmt die Ausführung bestimmter Manöver.

Freier Flug

Steuerung

Mit der Maus können Sie das Schiff auf zweierlei Weise steuern. Die erste Möglichkeit ist Klicken und Ziehen. So ist die Interaktion mit den verschiedenen HUD-Funktionen einfach. Bei der zweiten Möglichkeit bewegt sich das Schiff in die Richtung, in die Sie die Maus bewegen (ohne Klicken und Ziehen). Wählen Sie die Technik, die am besten zu Ihrem persönlichen Flugstil passt. Bei Bedarf können Sie durch Drücken der **LEERTASTE** zwischen beiden Optionen wechseln.

> Trent: Ich bleibe beim Klicken und Ziehen, wenn ich nicht gerade in einen heftigen Kampf verwickelt bin, bei dem das Gedrückthalten der linken Maustaste meine Schusshand beeinträchtigt.

Beschleunigungssteuerung

Die Geschwindigkeit des Schiffs können Sie auf verschiedene Weise ändern:

BESCHLEUNIGUNG Drücken Sie **W**, um zu beschleunigen, bzw. **S**, um das Tempo zu verringern. Alternativ können Sie auch das Mausrad entsprechend drehen.

REISETRIEBWERKE Klicken Sie auf das Symbol für Reiseflug unter dem Symbol für Manöver, oder drücken Sie die Tastenkombination **UMSCHALT+W**, um die Geschwindigkeit deutlich zu steigern. Denken Sie daran, dass Sie keine Waffen abfeuern können, während Reisetriebwerke aktiv sind.

NACHBRENNER Drücken Sie die **TABULATORTASTE**, um die Nachbrenner des Schiffs zu aktivieren und die Geschwindigkeit deutlich zu steigern. Hinweis: Nachbrenner verfügen nur über eine begrenzte Brenndauer, bevor ein Nachladen erforderlich wird.

Erweiterte Beschleunigungssteuerung

Durch einen Seitwärtsflug nach links oder rechts (drücken Sie jeweils die Taste **A** bzw. **D**) bewegt sich das Schiff seitwärts. So können Sie bedrohlich nahe kommenden Objekten ausweichen. Durch Reduzieren der Triebwerkleistung (drücken Sie hierzu die Taste **Z**) kann die Vorwärtsdynamik des Schiffs dazu genutzt werden, das Schiff in eine andere Richtung zu bewegen. Mit dem Umkehrschub (drücken Sie **X**) zünden Sie Ihren Rückantrieb und bewegen sich rückwärts.

> Wenn das Schiff nicht auf Befehle für freien Flug reagiert, haben Sie den Manövermodus nicht korrekt beendet. Klicken Sie auf das Symbol für freien Flug, oder drücken Sie die Tastenkombination UMSCHALT+ESC.

Manövermodus

Manöver sind Autopilotfunktionen, die für bestimmte Aufgaben optimiert sind, z. B. zum Andocken an eine Handelsroute oder ein Sprungtor, dem Anschluss an ein oder mehrere Schiffe in Formation usw. Klicken Sie auf das Ziel auf dem Bildschirm (bzw. wählen Sie es in der Kontaktliste im Zielstatusmenü aus), und klicken Sie dann im Manövermenü auf das entsprechende Symbol. Klicken Sie auf das Symbol für freien Flug (oder drücken Sie **ESC**), um ein aktives Manöver abzubrechen.

> > >

> Trent: Manöverfunktionen sind stark situationsabhängig - wenn Sie also versuchen, die Formationsbewegung auf einem Planeten einzusetzen, war's wohl der Grog ...

< < <

Klicken Sie auf folgende Manöversymbole, um die aufgeführten Aktionen zu starten:

ANFLIEGEN Bringt das Schiff auf den Weg zu einem gewählten Ziel. Hinderliche Objekte werden per Autopilot umflogen.

DOCKEN Damit landen Sie das Schiff auf Planeten, Stützpunkten, Raumstationen usw. Aktiviert Handelsrouten und Sprungtore für die Fortbewegung mit hoher Geschwindigkeit.

FORMATION Schließt Ihr Schiff an ein oder mehrere Schiffe mit gleicher Geschwindigkeit und gleichem Ziel an.

Klicken Sie auf das Objekt, an dem das gewünschte Manöver ausgeführt werden soll, um das jeweilige Manöver zu aktivieren (auf dem Bildschirm oder im Zielstatusmenü), und klicken Sie dann auf das entsprechende Manöversymbol.

WEGPUNKTE UND OPTIMALE WEGE

Wegpunkte, die von entscheidender Bedeutung für den Einsatz sind, werden automatisch für Sie eingestellt. Sie werden in Form von violetten Diamanten auf dem Bildschirm angezeigt. Fliegen Sie manuell dort hin oder klicken Sie auf den Wegpunkt (bzw. wählen Sie diesen im Zielstatusmenü aus), und klicken Sie dann auf „ANFLIEGEN".

Wenn Sie sich gerade nicht im Einsatz befinden, können Sie eigene Wegpunkte und optimale Wege festlegen. Mit diesen Optionen kann Ihr Schiff automatisch Strecken zu Zielen in Ihrem System festlegen, für die möglicherweise sogar mehrere Sprünge zwischen Handelsrouten erforderlich sind.

WEGPUNKT FESTLEGEN Erstellt ein auswählbares Ziel, das als violetter Diamant auf dem Bildschirm angezeigt wird.

SO STELLEN SIE EINEN WEGPUNKT EIN:

1. Klicken Sie auf jeder Karte Ihres Navigationskartenmenüs des Neuralnetzes auf ein gewünschtes Ziel.

   Eine kleine Gruppe von Symbolen wird eingeblendet.

2. Klicken Sie auf das Symbol zum Festlegen des Wegpunkts.

   Ein violetter, diamantförmiger Leitpunkt wird auf der Karte und auf dem HUD angezeigt.

3. Klicken Sie auf den Wegpunkt, um ihn als Ziel auszuwählen, und klicken Sie dann auf „ANFLIEGEN"

OPTIMALEN WEG FESTLEGEN
Durch Auswahl dieser Option kann Ihr Schiff den schnellsten Weg zu jedem gewählten Gegenstand planen.

Gehen Sie zum Festlegen des optimalen Wegs genauso vor wie zuvor für das Einstellen von Wegpunkten beschrieben. Klicken Sie jedoch in der Navigationskarte statt auf das Symbol „Wegpunkt einstellen" auf das Symbol „Optimalen Weg festlegen". Führen Sie dann die übrigen Schritte aus. Der Weg wird auf dem Bildschirm in Form einer Reihe von Wegpunkten angezeigt. In den Karten der Navigationskarte/des Einsatzprotokolls wird er als eine Reihe violetter Linien mit einzeln bezifferten Wegpunkten dargestellt.

HINWEIS: Festgelegte Wege und Wegpunkte können Sie löschen, indem Sie auf der Navigationskarte auf die Symbole zum Löschen des optimalen Wegs bzw. eines Wegpunkts klicken. Weitere Informationen zur Navigationskarte finden Sie in Teil 5.

3 Sprungtore und Handelsrouten

Mit entsprechender Genehmigung können LSF-Piloten große Entfernungen durch Nutzung von Handelsrouten (für Reisen innerhalb eines Systems) bzw. Sprungtoren (für Reisen zwischen Systemen) in kurzer Zeit zurücklegen.

Handelsroute Docken Sie an einer Handelsroute an, um sich schnell zwischen Planeten, Raumstationen und anderen Objekten in einem System zu bewegen. Klicken Sie auf das Symbol für freien Flug, um eine Handelsroute an einer beliebigen Stelle manuell zu verlassen.

Sprungtor Docken Sie an einem Sprungtor an, um Entfernungen zurückzulegen, die zu groß sind, um sie über Handelsrouten zu bewältigen. Sprungtore sind die einzige Möglichkeit, um in ein anderes Sternsystem zu reisen.

Kusari
Fünf bekannte Sonnensysteme

Liberty
Vier bekannte Sonnensysteme

Bretonia
Sechs bekannte Sonnensysteme

Rheinland
Fünf bekannte Sonnensysteme

Trent: Schnell bewegen kann man sich auch noch anders - durch Sprungtore. Die LSF geht nicht näher drauf ein, weil sie von Natur aus überall auftreten - könnte ja ihre Sprungtorbranche schädigen, wenn das rauskäme.

TASTATURBEFEHLE

Esc	F1 Menü „Pause"	F2 Anfliegen	F3 Docken	F4 In Formation einfügen	F5 Infostern	F6 Navigationskarte	F7 Inventar	F8 Ruf	F9 Informationen	F10	F11	F12	
`	Verankerung 1 abfeuern / Verankerung 1 auswählen 1	Verankerung 2 abfeuern / Verankerung 2 auswählen 2	Verankerung 3 abfeuern / Verankerung 3 auswählen 3	Verankerung 4 abfeuern / Verankerung 4 auswählen 4	Verankerung 5 abfeuern / Verankerung 5 auswählen 5	Verankerung 6 abfeuern / Verankerung 6 auswählen 6	Verankerung 7 abfeuern / Verankerung 7 auswählen 7	Verankerung 8 abfeuern / Verankerung 8 auswählen 8	Verankerung 9 abfeuern / Verankerung 9 auswählen 9	Verankerung 10 abfeuern / Verankerung 10 auswählen 0	-	=	Rücktaste / HUD minimieren
Tab / Nachbrenner	Torpedo abfeuern / Rakete abfeuern Q	Reiseflug / Beschleunigen W	Reiseflugunter-brecher abfeuern / Mine abwerfen E	Vorheriger Feind / Nächstgelegener Feind / Nächster Feind R	Vorheriges Ziel / Ziel löschen / Nächstes Ziel T	Y Chat-Fenster	U Handels-aufforderung	Gruppe Fenster / Gruppeneinladung I	O Fracht scannen	P Begrüßung	[	]	\
Caps Lock	A Schub nach links	S Abbremsen	D Schub nach rechts	F Schutzschild-batterie	G Nanobot	H Geschützturmansicht	J	K	L	;	'	Enter / Chatten	
Umschalt	Z Antriebsstopp	X Bremse/Rück	C Gegen-maßnahme	V erste/dritte Person / Rückansicht	Traktorstrahl auf Ziel richten / Traktorstrahl auf gesamte Beute richten B	N Einsatzziel	M	,	.	/	Umschalt		
Strg	Alt	Umschalten „Maus Fliegen ein/aus"								Alt	Strg		

LEGENDE

Blauer Text = UMSCHALT+(Taste)

Roter Text = STRG+(Taste)

- Neuralnetz
- Ausrüstung
- Multiplayer- Modus
- Bewegung
- Nicht verwendete und allgemeine Tasten

4 Grundlagen des Kampfes

Nachdem Sie sich mit dem Betreiben eines Schiffs in allen Bereichen vertraut gemacht haben, gilt es, dieses Wissen auf eine ebenso wichtige Ausbildungsphase für LSF-Piloten anzuwenden: Waffen und Taktik. Das Programm verfügt über zwei zentrale Kampfkomponenten: Offensiv- und Verteidigungsstrategien.

Offensivstrategien

An Offensivwaffen stehen dem Piloten Energiewaffen, Raketen und Torpedos zur Verfügung. Statten Sie Ihr Schiff mit den besten Waffen aus, die Sie sich leisten können. Überprüfen Sie jedoch stets alle Daten, bevor Sie sich zu einem Kauf verpflichten. Wie wir gleich sehen werden, sind für bestimmte Situationen jeweils andere Waffen geeignet.

Energiewaffen

Energiewaffen stellen gewissermaßen das Rückgrat des Waffenarsenals eines LSF-Piloten dar. Im Gegensatz zu Raketen und Minen nutzen diese Waffen das Kraftwerk des Schiffs, um sich aufzuladen. Durch einen Rechtsklick feuern Sie diese Waffen ab - Sie sollten sich der Unterschiede zwischen den Waffentypen jedoch bewusst sein. So besitzen Plasmawaffen zum Beispiel eine geringe Schussrate, dafür jedoch eine hohe Schadensquote. Das Gegenteil gilt für Laserwaffen. Diese Waffen haben darüber hinaus einen unterschiedlichen Energieverbrauch und sind unterschiedlich wirksam.

Raketen und Torpedos

RAKETEN Jeder Pilot sollte baldmöglichst Raketen von einem Ausrüstungshändler kaufen. Raketen sollten sparsam eingesetzt werden. Zusammen mit Torpedos stellen Sie jedoch die tödlichsten Waffen Ihres Arsenals dar. Zielraketen sind besser für Ziele geeignet, die sich schneller bewegen. Ihre Wirkung ist jedoch insgesamt geringer als bei normalen Raketen. Drücken Sie die Taste **Q**, um eine Rakete zu starten.

TORPEDOS Sie können enormen Schaden anrichten. Durch ihre niedrige Geschwindigkeit sind sie jedoch feindlichem Beschuss ausgesetzt. Sie eignen sich am besten für den Einsatz gegen unbewegte Objekte. Wählen Sie in der Waffenliste bei Bedarf einen Torpedo aus, und drücken Sie anschließend die rechte Maustaste bzw. die Tastenkombination **UMSCHALT+Q**, um ihn abzufeuern.

Reiseflugunterbrecher

Als Waffe richten Reiseflugunterbrecher nur wenig Schaden an. Stattdessen zielen sie darauf ab, die Reisetriebwerke eines feindlichen Schiffs zu unterbrechen, wodurch dieses bei Angriffen weniger geschützt ist. Wählen Sie in der Waffenliste bei Bedarf einen Reiseflugunterbrecher aus, und drücken Sie anschließend die rechte Maustaste bzw. die Tastenkombination **UMSCHALT+E**, um ihn abzufeuern.

Minen

Eine gezielt eingesetzte Mine kann einen Verfolger vom Weg abbringen und ihn von einer weiteren Verfolgung absehen lassen. Die Zielgenauigkeit von Minen ist recht unterschiedlich. Seien Sie jedoch beim Abwerfen vorsichtig: Minen zielen einfach auf das nächstgelegene Ziel - sie unterscheiden dabei nicht zwischen Freund und Feind. Drücken Sie die Taste **E**, um eine Mine abzuwerfen.

Schiessen

Wenn sich das Fadenkreuz auf ein mögliches Ziel bewegt, wechselt die Farbe auf Rot (bzw. Grün bei Verbündeten). Der Mauszeiger beginnt sich zu drehen, wenn der ideale Zeitpunkt für einen Schuss gekommen ist. Darüber hinaus projiziert das HUD ein rotes Fadenkreuz, das Geschwindigkeit und Richtung des Objekts berechnet. Bewegen Sie beide Fadenkreuze übereinander und schießen Sie.

Farbschlüssel

Das Schiff identifiziert automatisch potentielle Ziele mit Hilfe von farbigen Klammern (für auf dem Bildschirm befindliche Objekte) bzw. Pfeilen (für nicht auf dem Bildschirm befindliche Objekte), sowie farbigem Text in der Kontaktliste. So können Sie Freund, Feind und neutrale Objekte auf einen Blick unterscheiden.

Grün = Freund

Weiß = Neutral

Rot = Feind

Gelb = Kommunizierendes Schiff oder Raumstation (in der Kontaktliste wird Kommunikation durch das „Kopfsymbol“ dargestellt)

Rosa = Spieler in Ihrer Gruppe (Multiplayer-Modus)

Violett = Spieler außerhalb Ihrer Gruppe (Multiplayer-Modus)

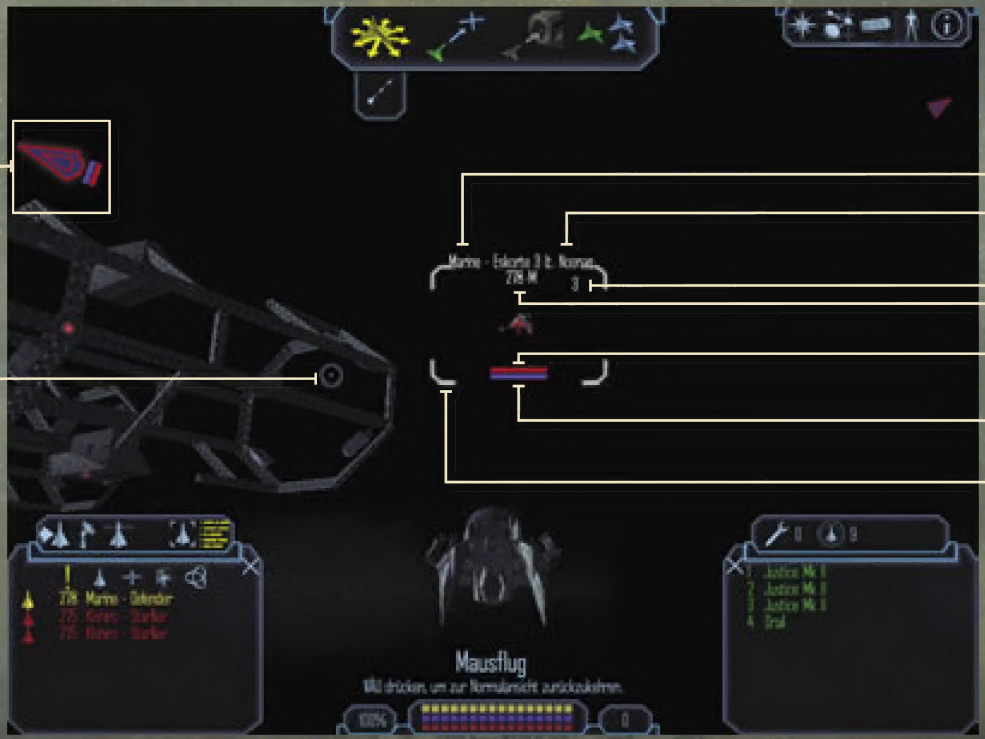
Zielpfeile und Klammern

Farbkodierte Pfeile und Klammern geben verschiedenartige Informationen über mögliche Ziele.

PFEILE: Das HUD verschlüsselt sämtliche feindlichen Objekte außerhalb des Bildschirms im Gebiet mit kleinen roten Pfeilen. Ein gewähltes Ziel, das sich nicht auf dem Bildschirm befindet, wird durch einen größeren Pfeil gekennzeichnet.

KLAMMERN: Ziele auf dem Bildschirm, wie z. B. Schiffe und einsatzrelevante Objekte, werden in Klammern angezeigt. Darin finden Sie auch Informationen zum Namen des Piloten, dessen Rang und Fähigkeiten sowie zum Status und der Entfernung des Schiffs.

HINWEIS: Bei einsatzrelevanten Objekten unterscheiden sich Zielklammer und Zielpfeil deutlich von der normalen Darstellungsweise. Handelt es sich um ein einsatzrelevantes Objekt, das auf Ihrer Seite steht, müssen Sie es verteidigen. Handelt es sich um ein feindliches Objekt, müssen Sie es zerstören.



Die Farbe zeigt den Ruf des Zielobjekts an

Fadenkreuz

Gruppenzugehörigkeit

Name des Piloten

Rang des Schiffs

Entfernung des Zielobjekts

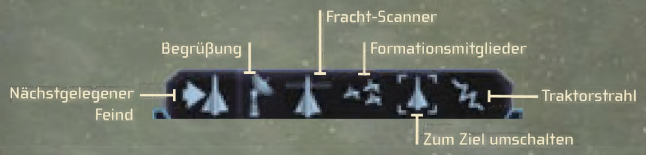
Rumpfstärke des Zielobjekts

Schildstärke des Zielobjekts

Klammern helfen dem Piloten, ins Visier genommene Objekte zu verfolgen; die Farbe der Klammer zeigt den Ruf eines Objekts an

Zielstatusmenü verwenden

Dieses Menü identifiziert sämtliche (ausgewählten oder nicht ausgewählten) Objekte, berechnet ihre Entfernungen, zeigt ihre Einstellung zum Piloten und stellt Informationen über Waffen zur Verfügung. Feindliche Objekte in Reichweite werden namentlich in der Kontaktliste aufgeführt. Klicken Sie auf folgende Symbole, um die aufgeführten Aktionen zu einzuleiten:



NÄCHSTGELEGENER FEIND Verfolgt automatisch den nächstgelegenen Feind.

BEGRÜSSUNG Nimmt zu Identifikationszwecken Kontakt mit jeder ausgewählten kommunikationsfähigen Einheit in der Gegend auf.

FRACHT-SCANNER Überprüft die Fracht des ausgewählten Schiffs oder Objekts.

FORMATIONS-MITGLIEDER Zeigt alle Schiffe in der Formation an.

TRAKTORSTRAHL Ermöglicht das Einziehen von einzelnen ausgewählten Gegenständen außerhalb Ihres Schiffs.

Zum Ziel umschalten

Dieses Menü enthält ausführliche Informationen zum gewählten Ziel. Doppelklicken Sie in der Kontaktliste auf einen beliebigen Gegenstand, um eine schematische Ansicht und weitere Informationen einzublenden.

> > >

< < <

Zur Kontaktliste

In dieser Liste finden Sie eine ausführliche Analyse sämtlicher in der Nähe befindlicher Objekte. Außerdem werden hier verschiedene Symbole zum Erfassen von Daten über die meisten Dinge in Ihrer Umgebung eingeblendet. Klicken Sie auf folgende Symbole, um die aufgeführten Aktionen zu einzuleiten:

WICHTIGER HINWEIS Zeigt nur die wichtigsten Informationen an, z. B. gegenwärtig ausgewählte Objekte, Wegpunkte von Einsätzen oder feindliche Schiffe in der Gegend.

SCHIFFE Zeigt sämtliche Schiffe im Umkreis von mehreren tausend Kilometern an.

SOLARANLAGEN ANZEIGEN Zeigt Standorte an, an denen Sie andocken können, darunter Raumstationen, Außenposten und Planeten.

BEUTEGUT ANZEIGEN Zeigt das gesamte mögliche Beutegut in einem großen Gebiet an.

ALLE Zeigt sämtliche in der Nähe befindlichen Objekte an, z. B. Planeten, Raumschiffe und Werften. Klicken Sie auf das jeweilige Symbol, um grundlegende Informationen zu erhalten, und klicken Sie dann auf das Symbol „Zielinformationen“, um eine ausführlichere Analyse anzuzeigen.

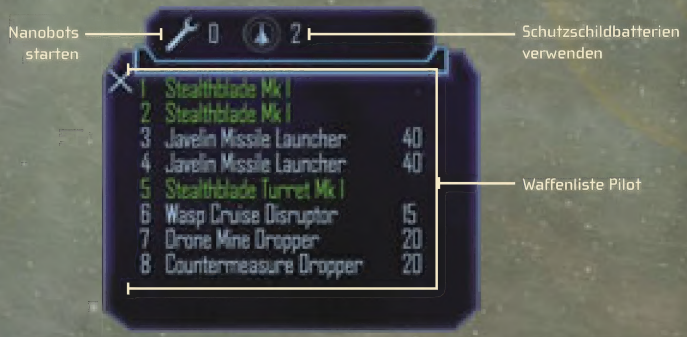
Achten Sie darauf, dass Ihre Feinde stets vor Ihnen bleiben. Wenn sie dennoch hinter Sie gelangen, drehen Sie Ihre Kamera nach hinten (Taste V), und lassen Sie ein paar Minen fallen. Wenn Sie einen Geschützturm installiert haben, können Sie Ihre Feinde beim Beschießen aus einem anderen Winkel betrachten, indem Sie die Geschützturmkamera einschalten (Taste H).

VERTEIDIGUNGSSTRATEGIEN

Es ist von entscheidender Bedeutung, den physischen Zustand des Schiffs genau zu überwachen. Ein beschädigter Rumpf kann beispielsweise schnell zu einer Katastrophe führen, falls er nicht repariert wird. Behalten Sie die Anzeige des Schiffsstatus im Auge, um die verfügbare Energie, den Status des Schutzschilds und den Zustand des Schiffsrumpfs zu überprüfen.

WAFFENSTEUERUNG-MENÜ

Im Waffensteuerung-Menü werden sämtliche Waffen Ihres Schiffs angezeigt. Klicken Sie auf eine Waffe in der Liste, um diese ein- bzw. auszuschalten. Sie können dazu auch den entsprechenden Tastaturbefehl verwenden. In diesem Menü finden Sie darüber hinaus zwei Verteidigungsoptionen, die besonders wichtig sind: Schildbatterien und Nanobots.



> > >

< < <

SCHUTZSCHILDBATTERIEN Wenn der Schild nicht völlig zerstört wurde, regeneriert er sich schnell. Falls Sie jedoch immer wieder bei niedrigem Schildlevel unter Beschuss genommen werden, kann der Rumpf beschädigt werden. Verwenden Sie in einer solchen Situation eine Schildbatterie, um den Schild sofort wieder aufzuladen. Drücken Sie hierzu die Taste F, oder klicken Sie im Waffensteuerung-Menü auf das Symbol zum Einsatz der Schildbatterie.

NANOBOTS Im Gegensatz zu Schilden kann sich der Rumpf nicht von selbst regenerieren. Daher müssen Nanobots zur Reparatur von Rumpfschäden eingesetzt werden - kleine künstliche Organismen, die in der Lage sind, während des Fluges einfache Reparaturen am Schiff vorzunehmen. Drücken Sie hierzu die Taste G.

HINWEIS: Die Anzahl der verfügbaren Schildbatterien und Nanobots wird neben dem jeweiligen Symbol angezeigt. Die transportierbare Menge hängt von der Art ihres Schiffs ab.

Trent: Wenn Ihr Schiff bei der Rückkehr an einen Stützpunkt völlig zerdellt ist, sehen Sie im Manövermenü ein Schraubenschlüssel-Symbol. Klicken Sie darauf, um direkt zum Ausrüstungshändler zu gehen und Reparaturen durchführen zu lassen.

Eine weitere Verteidigungsoption ist der Einsatz von Gegenmaßnahmen. Diese kleinen elektronisch integrierten Geräte wurden entwickelt, um gegnerische Waffenleitsysteme auszutricksen, so dass diese das falsche Objekt verfolgen. Somit eignen sie sich am Besten für den Einsatz gegen Raketen und Torpedos. Eine Gegenmaßnahme können Sie einsetzen, indem Sie sie im Waffensteuerung-Menü auswählen oder C drücken.

5 Das Neuralnetz

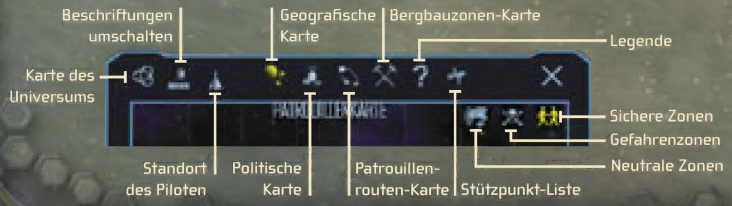
Das Neuralnetz ist Ihre direkte Verbindung zu den LSF-Datenbanken. Diese bieten sofortigen Zugang zu Informationen für jede Situation, von Karten von feindlichen Gebieten bis hin zu direkten Einsatzzielen. Es besteht aus fünf Bereichen: Protokoll, Navigationskarte/Einsatzprotokoll, Inventar, Spielerstatus und Aktuelle Informationen.

Protokoll für das Neuralnetz

Zeigt Informationen über aktuelle und künftige Einsätze sowie das persönliche Protokoll an. Dieses wird mit dem Fortschritt ihrer Karriere aktualisiert.

Navigationskarte/Einsatzprotokoll

Klicken Sie auf das Symbol für die Navigationskarte/das Einsatzprotokoll, um ein Fenster zu öffnen, in dem die Position des Schiffs in einem bestimmten System angezeigt wird (blinkendes Schiffssymbol im mittleren Fenster). Sie können das Gebiet weiter vergrößern, indem Sie auf den Teil der Karte klicken, über den Sie mehr erfahren möchten. Klicken Sie dort auf das jeweilige Symbol, um Wegpunkte oder optimale Wege festzulegen, um auf Objekte zu zielen oder um weitere Informationen zu einem ausgewählten Objekt zu erhalten.



HINWEIS: Auf der politischen und der Patrouillenrouten-Karte können Sie weitere Informationen über die unmittelbare Umgebung einholen, indem Sie auf die Symbole für neutrale Zonen, sichere Zonen und Gefahrenzonen klicken.

Die Navigationskarte bietet darüber hinaus folgende anklickbare Optionen:

KARTE DES UNIVERSUMS Zeigt sämtliche bekannten Sternsysteme im Sektor Sirius an. Außerdem können Sie hier bestimmte Regionen vergrößern, um nähere Informationen darüber zu erhalten.

BESCHRIFTUNGEN UMSCHALTEN Blendet die Namen nahe gelegener Sprungtore, Planeten, Werften, Raumstationen usw. ein.

STANDORT DES PILOTEN Durch Auswahl dieser Option kehren Sie zu einer Karte Ihres unmittelbaren Systems zurück, falls in der Karte des Universums gerade ein anderes System angezeigt wird.

GEOGRAFISCHE KARTE Zeigt eine grundlegende Übersichtskarte der unmittelbaren Umgebung im System an.

POLITISCHE KARTE Hiermit kann der Pilot die Gegend auf mögliche Gefahrenzonen hin ausloten.

PATROUILLENROUTEN-KARTE Zeigt sämtliche bekannten NPC-Patrouillenrouten an. Berücksichtigt werden Verbündete ebenso wie Gegner und aggressive oder getarnte Patrouillen.

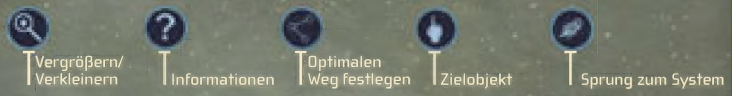
BERGBAUZONEN-KARTE Zeigt Gebiete in Ihrer Nähe an, die nützlichen Schutt enthalten könnten.

STÜTZPUNKT-LISTE Zeigt alle im Universum entdeckten Stützpunkte an.

> > >

< < <

Auf jeder Karte können Sie optimale Wege und Wegpunkte festlegen oder löschen, bestimmte Objekte ins Visier nehmen und Informationen über Ziele einholen oder die Karte eines Systems anzeigen lassen, indem Sie auf ein Sprungtor oder ein Sprungloch zeigen. Klicken Sie auf einer Karte auf das Gebiet, das Sie gerade interessiert, und klicken Sie dann auf das jeweilige Symbol.



HINWEIS: Die Option „Legende" in der Navigationskarte/ im Einsatzprotokoll erläutert die Bedeutung der Farbcodes und der Symbole auf dem Bildschirm.

Trent: Viele Systeme werden auf Ihren Karten erst dann erscheinen, wenn Sie sie durchflogen oder über einen Kontakt auf einem Stützpunkt Informationen über sie erworben haben.

INVENTAR

In diesem Menü können Sie die gesamte Ladung Ihres Schiffs prüfen. Dazu gehören:

WAFFEN Zeigt sämtliche Waffen mit den zugehörigen Informationen an.

MUNITION Zeigt sämtliche verfügbaren Munitionen mit den zugehörigen Informationen an.

EXTERNE AUSRÜSTUNG Zeigt sämtliche verfügbaren externen Ausrüstungsgegenstände an, z. B. Schilde und Geschütztürme.

INTERNE AUSRÜSTUNG Zeigt sämtliche verfügbaren internen Ausrüstungsgegenstände an, z. B. Schutzschildbatterien und Nanobots.

HANDELSWAREN Zeigt sämtliche Handelswaren des Schiffs an, darunter auch geborgene Ausrüstung.

SPIELERSTATUS

Ihr Ruf bei der LSF ist von entscheidender Bedeutung. Falls Sie einen Einsatz nicht bestehen oder ein verbündetes Schiff vernichten, beeinträchtigt dies natürlich Ihren Status. Überprüfen Sie den derzeitigen Level, um Ihren Rang zu prüfen. Dieser hängt vom Fortschritt Ihrer Karriere und dem Gefahrenpotential ab. (Im Multiplayer-Modus beruht Ihr Level auf Ihrem „Nettowert". Dazu zählen Schiff, Waffen und Credits. Diesen Wert können Sie unter „Aktueller Besitz" berechnen lassen. Unter „Wert des nächsten Levels" erfahren Sie, was Sie noch benötigen, um Ihren Level aufzubessern.)

Dies sind nur einige Beispiele für Informationen, die im Menü „Spielerstatus" zur Verfügung stehen.

AKTUELLE INFORMATIONEN

Zeigt vielfältige Informationen über Ihre direkte Umgebung an - im Raum sowie am Stützpunkt.

SCHLUSSWORT

Damit beenden wir die Erläuterungen zur Grunddoktrin der LSF. Noch einmal beglückwünschen wir Sie zur Aufnahme in die Liberty Security Force und heißen Sie bei uns willkommen. Ihr unermüdlicher Einsatz sorgt dafür, dass sämtliche Völker von Liberty sowie deren Verbündete weiterhin in Wohlstand und Freiheit leben können. Danke und viel Glück, Pilot!

Trent: Lesen Sie das hier, wenn es Ihnen jemals zu einsam dort draußen werden sollte. Hier bekommen Sie den nötigen Kontakt zu anderen.

Die Gilde der Freelancer (Multiplayer)

Im Multiplayer-Modus gibt es keine Einsätze. Sie und die anderen Mitglieder der Gilde der Freelancer erkunden ganz einfach das Universum und nehmen nach Belieben Aufträge von NPCs oder aus der Auftragsliste an. Im Neuralnetz werden zwei spezielle Symbole des Multiplayer-Modus angezeigt: „Chat-Steuerung" und „Achtung, Achtung!".

Chatten

In der Chat-Steuerung können Sie während des Spiels mit anderen Spielern kommunizieren. Drücken Sie die **EINGABETASTE**, um ein Chat-Fenster zu öffnen. Geben Sie dann Ihre Nachricht ein, und drücken Sie erneut die **EINGABETASTE**.

Es gibt drei Chat-Kanäle: **System**-Chat-Nachrichten gehen an alle, **Gruppen**-Chat-Nachrichten an alle Mitglieder Ihrer Gruppe, und **private** Chat-Nachrichten an den jeweiligen Empfänger.

Klicken Sie im Neuralnetz auf das Symbol „Chat-Steuerung", und wählen Sie dann entweder den gewünschten Kanal oder den jeweiligen Spielernamen, um einen der Kanäle zu wählen.

Gruppierungen

Indem Sie mit anderen im Team zusammenarbeiten, können Sie gefährlichere und komplexere Aufträge annehmen, die außerdem noch besser bezahlt sind. (Natürlich müssen Sie untereinander teilen.) Bestehenden Gruppen können Sie auf Einladung eines Mitglieds hin beitreten. Starten Sie Ihre eigene Gruppe, indem Sie Einsätze annehmen und dann andere zur Teilnahme einladen.

So nehmen Sie die Einladung einer Gruppe an (bzw. lehnen sie ab):

- Klicken Sie im Neuralnetz auf das Symbol „Achtung, Achtung!", und klicken Sie dann auf die entsprechende Schaltfläche.

So laden Sie einen Spieler in Ihre Gruppe ein:

1. Nehmen Sie den Spieler ins Visier, den Sie einladen möchten.
2. Klicken Sie im Zielfenster auf das Symbol „Gruppe".

Wenn Sie eine Gruppe verlassen, während ein Einsatz läuft, entspricht dies dem Abbrechen bzw. Nichterfüllen des Einsatzes und beeinträchtigt Ihren Ruf entsprechend. Wenn Sie später wieder zur Gruppe stoßen und den Einsatz abschließen, erhalten Sie Ihren Beuteanteil, und Ihr Ruf wird aufgewertet. Wenn Sie während eines Einsatzes vom Server getrennt werden, entspricht dies dem Abbrechen eines Einsatzes.

Wichtiger Hinweis: Im Multiplayer-Modus hat Ihre Gruppe so viele Leben wie Mitglieder. Die Gruppe bleibt am Leben, bis die gesamte Anzahl an Leben verbraucht ist.

Handel treiben

Sie können mit dem gesamten Inhalt Ihres Frachtraums (Credits, nicht montierte Ausrüstung und sämtliche Handelswaren) Handel mit jedem beliebigen Spieler treiben. So leiten Sie einen Handel mit einem anderen Spieler ein: Nehmen Sie den gewünschten Spieler ins Visier, und klicken Sie auf das Handelssymbol im Zielfenster. Wenn jemand versucht, einen Handel mit Ihnen in die Wege zu leiten, klicken Sie auf das Symbol „Achtung, Achtung!". Wenn sich beide Parteien bezüglich des Handels einig sind, wird ein Transaktionsfenster eingeblendet.

So bieten Sie einen Gegenstand zum Handeln feil:

1. Wählen Sie den gewünschten Gegenstand im linken Fenster aus Ihrem Inventar aus.
2. Bestimmen Sie ggf. im mittleren Fenster die Menge, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche mit dem Häkchen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Transaktion zustimmen, um einer Handelstransaktion zuzustimmen. Haben sich beide Parteien geeinigt, werden die Gegenstände automatisch ausgetauscht. Einen in die Wege geleiteten Handel können Sie zu jeder Zeit abbrechen, indem Sie das Transaktionsfenster schließen.

Hinweis: Falls ein Spieler nicht über genügend Frachtraum verfügt, um den Handel durchführen zu können, werden Sie darüber informiert.

Mit einem Server verbinden

Damit Sie im Multiplayer-Modus spielen können, benötigen Sie Zugriff auf einen Server mittels Internet- oder LAN-Verbindung. Klicken Sie im Hauptmenü auf **Multiplayer**, um auf den Multiplayer-Modus zugreifen zu können. Es wird eine Tabelle mit einer Liste der Server angezeigt, auf die Ihr System per LAN oder Internet zugreifen kann.

So stellen Sie eine Verbindung zu einem *Freelancer*-Server her

1. Klicken Sie im Hauptmenü auf die Option **Multiplayer**.
2. Wählen Sie einen Server in der angezeigten Serverliste aus, und klicken Sie dann auf **Verbinden**.
3. Wenn Sie diesen Server bereits besucht haben, überspringen Sie diesen Schritt und fahren Sie mit dem nächsten Schritt fort. Andernfalls müssen Sie nun einen neuen Charakter erstellen. Klicken Sie hierzu auf **Neuer Charakter**, geben Sie einen Namen für den Charakter ein, und klicken Sie dann auf **Erstellen**.
4. Wählen Sie einen Charakter in der Liste aus (wenn Sie neu auf diesem Server sind steht nur ein Eintrag zur Verfügung), und klicken Sie dann auf **Charakter laden**.

Server, mit denen Sie bereits zuvor eine Verbindung aufgebaut haben, werden im Multiplayermenü mit einem „Ja" in der Spalte „Besucht" aufgeführt. Die Anzeige von Servern können Sie nach Wahl filtern, indem Sie zunächst auf die Option **Filter einrichten** klicken und dann das entsprechende Kontrollkästchen wählen.

Hinweis: Indem Sie auf „Aktualisieren" klicken, wird die Serverliste zurückgesetzt und eine neue Liste wird vom Freelancer*-Hauptserver abgerufen. Sämtliche LAN-Server werden automatisch eingeblendet, sobald sie gefunden werden.*

So erstellen Sie einen Charakter

Bei jedem Herstellen einer Verbindung mit dem Server haben Sie die Möglichkeit, auszuwählen, ob Sie einen neuen Charakter erstellen oder mit dem zuvor erstellten Charakter spielen möchten. Der Charaktername muss auf dem jeweiligen Server eindeutig sein (falls dies nicht der Fall ist, wird eine entsprechende Meldung ausgegeben), und wird nur auf dem Server angezeigt, auf dem er erstellt wurde.

Eigenen Server einrichten

Beim Einrichten eines eigenen *Freelancer*-Servers können Sie den Zugang zum Server mit einem Kennwort schützen und steuern, ob Spieler einander Schaden zufügen können.

So richten Sie einen Server ein:

1. Stellen Sie eine LAN- bzw. Internet-Verbindung her.
2. Doppelklicken Sie im *Freelancer*-Installationsverzeichnis auf Ihrer Festplatte auf die Datei FLSERVER.EXE. Wenn Sie den Server der Öffentlichkeit zugänglich machen möchten, wählen Sie die Option **Server im Internet verfügbar machen**. (Falls Sie einen Zugriffsschutz einrichten möchten, können Sie hier ein entsprechendes Kennwort eingeben.) Sie können außerdem verhindern, dass Mitspieler einander vernichten, indem Sie die Markierung im Kontrollkästchen **Töten anderer Spieler zulassen** entfernen.
3. Geben Sie einen Namen für Ihren Server ein, und klicken Sie dann auf **OK**.

Hinweis: Wann immer Sie Änderungen am Server vornehmen, werden diese Änderungen als Standardeinstellungen gespeichert.

Weitere Informationen

Weitere Informationen und Hinweise zur Fehlerbehebung finden Sie in der Datei „Readme.rtf" auf der *Freelancer*-CD-ROM.

Mitwirkende

Freelancer-Team

Regie:
Phil Wattenbarger
Design-Leitung:
Jorg Neumann

Programmierleitung:
Paul Isaac
Programmierleitung:
Ed Maurer
Programmierleitung:
Tony Bratton
Grafikleitung:
Bruce Lemons
Audioleitung:
Martin Galway
Regie Filmsequenzen im Spiel:
Harry Jarvis
Testleitung
Evan Brandt

ENGINE-PROGRAMMIERUNG
Aaron Otstott
Gary Scott Smith
Mark Kness
Scott Stevens
Simon Travis
Brad Thrift •

GAME-PROGRAMMIERUNG
Andrew Sega
Brandon Rowlett
Joel Willard
Taylor Brown
Peter Carter •

MULTIPLAYER-PROGRAMMIERUNG
Stephen Nichols

GRAFIK
Bob Frye
Johari Templin
John P. Funk
Steve Pietzsch
Wade Mulhern
Steven Stahlberg
Eric Lalumiere
Michael Pearce
Frank Bonniwell

DESIGN
Adam Foshko
Brian Hackert
David Chang
Dustin Cryer
Jacob Crow
Will Dougherty
Eric Willmar •
John Sripan •
Scott Shelton •
Todd D. Degani •
Chris Todd •
Jesse Benitez-Steiner •

FILMSEQUENZEN IM SPIEL
Adam N. Joseph
Bobby Moldavan •
John Alderson •
Kathy Bateman •
Milena Grozeva •
Patrick Sanchez •
Paul Hiaumet •
Ray Cobo •
Rey Barrera •
Rick Hartman •
Séamus Rail •

AUDIO
Bill Munyon •
Clark Crawford •
Eric Friend •
Jeff Shoemaker •
Kyle Scribner •
Mark Packard •
Mat Mitchell •

INTROFILM
Chris Olivia
Dean McCall
John Sommer
Mark Goldsworthy
Pauline Saab
Rhett Bennatt
Scott Peterson
Sarma Vanguri
Curtis Neal
Marc Baird

FREELANCER-KONZEPT
Chris Roberts
Phil Wattenbarger

FREELANCER-SKRIPT
Adam Foshko
Jorg Neumann

STUDIO-MANAGEMENT
Alan Hartman

PM-ASSISTENZ – ÜBERSETZUNGEN
Ray Cobo •

ENTWICKLUNG ZENTRALE BIBLIOTHEKEN
Paul Bleisch, Yuichi Ito, Mike Stembera •, Tim Perry

TESTTEAM
Jamie Gibbs
Bruce Rogers •
Lee Boubel •
Mike Weber •
Mark Richards •
Nigel Gandy •
Richard North •
Liz Becker •
Jay Dunn •
Steve Hernandez •

MARKETING
Product Manager:
Rick Mehler
Chris Di Cesare
Darren Trencher

PRODUKTPLANUNG
Jon Kimmich

BENUTZERTESTS
Brent Metcalfe
John Pecorelli •
Kevin Wright •

DRUCKGRAFIK
Jeannie Voirin
Chris Burns •

LOKALISIERUNGS-LEITUNG
Lief Thompson

LEITUNG BENUTZERTESTS
Marcos Nunes-Ueno

Externe Produktion

KONZEPTGRAFIK
Adam Medhurst, Harald Belker, Carlos Ezquerra, Craig Mullins, James Doh, John Blood, Digital Firepower

RAUMPRODUKTIONS-GRAFIK
Luminosity Entertainment / Boston Animation

BEWEGUNGSER-FASSUNG
The Jim Henson Company, Locomotion Studios

MUSIK
James Hannigan, Andrew Sega
Visual Music -
Tom Seufert, Cato, Kelly, Grinsfelder und Kitajima

SPRACHPRODUKTION
Soundelux DMG, Screen Music Studios

PRODUKTION SOUND UND NACHBEARBEITUNG
Soundelux DMG, Scorpio Sound

DIALOGREGIE
Julie Morgavi, Peter Marquardt •, Carole Ruggier

HAUPTBESETZUNG
Ian Ziering, John Rhys-Davies, Michael T. Weiss, George Takei, Jennifer Hale, Xander Berkeley

Besonderen Dank an
Chris Roberts

Dank an
Andy O'Brien, Andre Garcia, Andrew Franklin, Art Dibianca, Arvee Garde, Ben Hanson, Jake Rodgers, Jason Yenawine, Jared Carr, Jim Magill, John Thomas, Johnny Guentzel, Kent Raffray, Lorin Jameson, Matthew Hurrell, Rich Lawrence, Sam Yeates, Thor Alexander, T.J. O'Leary

• ArtSource • Murder of Crows • VMC Consulting Corporation • Volt Services Group

Optionen für Technischen Support

Argentina	(54) (11) 4316-4664	www.microsoft.com/latam/soporte/
Australia	13 20 58	http://support.microsoft.com
Brasil	(55) (11) 34446844	www.microsoft.com/brasil/atendimento
Österreich	+43 (01) 50222 22 55	www.microsoft.com/austria/support
Belgique	+32 - 2-513-2268	http://support.microsoft.com
België	02-5133274	http://support.microsoft.com
Belgium	02-5023432	http://support.microsoft.com
Caribe	1-877-672-3842	www.microsoft.com/latam/soporte/
Centroamérica	(506) 298-2020	www.microsoft.com/latam/soporte/
Chile	800-330-6000	www.microsoft.com/latam/soporte/
Colombia	(91) 524-0404 ó 9800-5-10595	www.microsoft.com/latam/soporte/
Danmark	+45 44 89 01 11	www.microsoft.com/danmark/support
Ecuador	(593) (2) 258 025	www.microsoft.com/latam/soporte/
Suomi/Finland	+358 (0) 9 525 502 500	www.microsoft.com/finland/support
France	(33) (0) 825 827 829–0–1020#	http://support.microsoft.com
Deutschland	+49 (0) 1805 / 67 22 55	http://support.microsoft.com microsoft@service.microsoft.de
Ελλάδα	(30) (10) 94 99 100	www.microsoft.com/hellas/support/
Ireland	(01) 706 5353	www.microsoft.com/ireland/support
Italia	(+39) 02-70-398-398	www.microsoft.com/italy/support
Luxembourg (EN)	+32 2-5023432	http://support.microsoft.com
Luxembourg (FR)	+32-2-513-2268	http://support.microsoft.com
Luxemburg	+32 2-5133274	http://support.microsoft.com
México	(52) (55) 267-2191	www.microsoft.com/latam/soporte/
Nederland	020-5001005	http://www.microsoft.nl/support
Netherlands	020-5001053	http://www.microsoft.nl/support
New Zealand	(64) (9) 357-5575	www.microsoft.com/nz/support
Norge	+47 22 02 25 50	www.microsoft.com/norge/support
Panamá	(800) 506-0001	www.microsoft.com/latam/soporte/
Perú	(51) (1) 215-5002	www.microsoft.com/latam/soporte/
Portugal	+351 214 409 280	http://www.microsoft.com/portugal/suporte
España	(902) 197 198	http://www.microsoft.com/spain/support
Sverige	+46 (0) 8-752 09 29	www.microsoft.com/sverige/support
Schweiz	0848 802 255	http://support.microsoft.com
Suisse	0848 800 255	http://support.microsoft.com
Svizzera	0848 801 255	http://support.microsoft.com
UK	(0870) 60 10 100	www.microsoft.com/uk/support
Uruguay	(598) (2) 916-4445	www.microsoft.com/latam/soporte/
Venezuela	(58)(212)276-0500	www.microsoft.com/latam/soporte/

STEUERTASTEN

Dieses Dokument beschreibt die wichtigsten Standardsteuerungen für Maus und Tastatur in *Freelancer*:

FLUGSTEUERUNG

Maus Fliegen	Linksklicken und ziehen (Umschalten mit LEERTASTE)
Beschleunigen	W oder Mausrad nach vorne
Abbremsen	S oder Mausrad nach hinten
Nachbrenner	TABULATOR
Schub nach links	A
Schub nach rechts	D
Bremse/Rück	X
Antriebsstopp	Z
Reisetriebwerk umschalten	Umschalt+W

KAMPF/ZIELEN

Gegenstand wählen	Linksklick
Nächstgelegenen Feind ins Visier nehmen	R
Nächstes Ziel	T
Aktive Waffen abfeuern	Rechtsklick
Raketen abfeuern	Q
Mine abwerfen	E
Gegenmaßnahme einleiten	C
Traktorstrahl	B
Nanobots einsetzen	G
Schutzschildbatterie	F

HUD/FENSTER

Spiel unterbrechen	F1
HUD minimieren	RÜCKTASTE
Handelsaufforderung (Multiplayer)	U
Gruppeneinladung (Multiplayer)	I
Geschützturmkamera	H
Rückwärtige Kamera	V
erste/dritte Person Ansicht Umschalten	STRG+V

MANÖVER

Docken	F3
Anfliegen	F2
In Formation einfügen	F4
Freier Flug	ESC

SYBEX®
Strategiehandbuch von Sybex erhältlich!

digitalANVIL

Microsoft game studios